ウィザード

マスター

モンスターとしてのヒューマノイドの作成

ヒットポイント・ボーナス

レベル	1~3	4~6	7~9	10以上
	なし	+1	+2	+3

士気

レベル	1~3	4~6	7~9	10以上
	50	60	70	80

戦士タイプの能力（戦士・侍・君主・忍者）

レベル	1~3	4~6	7~9	10以上
AC修正	なし	－2	－4	－8
攻撃回数	1回	2回	3回	3回
命中率修正	なし	+5%	+10%	+20%
敏捷度	2D6	2D6+1	2D6+2	2D6+3
回避値	8	9	10	11
生命力	11	12	13	14
ダメージ修正	レベルにつき+1			

基本的な装備	レベル 1~3	ブレストプレート、ラージ・シールド（AC3）
	4~6	プレートメイル、ラージ・シールド、ヘルム（AC1）
	7~	プレートメイル、ラージ・シールド、ヘルム、カッパー・グラブ（AC0）武器はレベルに関係なくロング・ソード。

盗族の能力

レベル	1~3	4~6	7~9	10以上
AC修正	なし	－1	－3	－6
攻撃回数	1回	2回	3回	3回
命中率修正	なし	+5%	+10%	+15%
敏捷度	3D6	3D6+1	3D6+2	3D6+3
回避値	8	9	10	11
生命力	7	8	9	10
ダメージ修正	2レベルにつき+1（1，2=なし、3，4=+1・・・）			
基本的な装備	レザー・アーマー、スモール・シールド、ショート・ソード（AC7）。			

魔術師、僧侶、司教の能力

レベル	1~3	4~6
AC修正	なし	－1
攻撃回数	1回	1回
命中率修正	なし	+5%
敏捷度	2D6	2D6+1
回避値	11	12
生命力	6	7
ダメージ修正	3レベルにつき+1 （1、2、3=なし、4、	

基本的な装備	僧侶	ブレストプレート、
	司教	レザー・アーマー、
	魔術師	ローブ（AC9）、

＊魔術師にはAC修正、命中率修正、ダメージ修正はない

魔法の回数

レベル	魔法の		
	1	2	3
1	1		
2	1		
3	2	1	
4	3	2	
5	4	3	1
6	4	4	2
7	4	4	3
8	4	4	4
9	4	4	4
10	4	4	4
11	4	4	4
12	4	4	4
13	4	4	4

経験点

レベル	1	2	3	4	5	6
経験点	40	60	100	125	200	250

リィRPG

チャート

7~9	10以上
−2	−3
2回	2回
+5%	+10%
2D6+2	2D6+3
13	14
8	9

5、6=+1・・・)

ラージ・シールド(AC3)、メイス
モール・シールド(AC7)、メイス
タッフ

。魔術師の攻撃回数は常に1回。

レベル		
5	6	7
1		
2		
3	1	
4	2	
4	3	1

7	8	9	10	~
00	500	800	1000	+200

不意討ち：D100で10以下でPC側が、96以上でモンスター側が不意討ちを行なう。

逃　走：もっとも小さい敏捷度の5倍チェックに成功すればよい。

反　応：51以上なら敵対的
21～50なら中立的
20以下なら友好的
知性のないモンスターは+100。
善良なPCを含むパーティーの場合、モンスターの性格が善良ならば−50、邪悪ならば+20。
PC側が圧倒的に強い場合−20。
モンスター側が圧倒的に強い場合+20。

オープンフィールド

暗闇：攻撃命中率−30%

砂地：敏捷度×5に失敗すると倒れる。次のラウンドに、敏捷度×5に成功すれば立ち上がることができる。

泥地：体力×5に成功しないかぎり、足を引き抜くことができない。足をとられている間、移動はできず、攻撃は命中率−20%となる。

崖：足をすべらせたキャラクターは、敏捷度×3を行なう。成功すれば隣のマスに飛びつくことができる。失敗すれば崖から落ち、落ちた距離（メートル）の2倍のダメージを受ける。

茂み：枝が体にまとわりつく。効果は泥地と同じ。

水：膝の深さなら、移動距離が1減る。つまり、通常のキャラクターは1マス移動したら攻撃できなくなる。命中率は−10%。
腰の深さなら、命中率は−30%になる。移動したら敏捷度×4を行ない、失敗したら倒れる。
首の深さなら、攻撃は不可能。魔法は可。敏捷度×2で倒れる。倒れたら、おぼれる可能性がある。
おぼれたら、幸運度×3を行ない、成功すれば立ち上がることができる。失敗すれば4D6のダメージを受け、さらに次のラウンドに幸運度×3を行なう。
泳ぐ場合、敏捷度×5に失敗すればおぼれる。

ジャンプ：敏捷度チェックで成否を判定。難易度は距離による。

移動距離の修正：敏捷度15以上で+1マス
敏捷度18で+2マス

行動の遅れ：行動は敏捷度の順番に解決するが、遅らせることは自由。
かけようとする魔法のレベルぶんだけ、敏捷度から引く。

射撃の射程距離：射程距離より遠い敵を射撃することはできない。また、目標との間に岩や木などの障害物があれば、命中率が減ったり、射撃ができなくなる。
魔法をかけることができるのは、20マス以内。
ディスペルは、距離10マス以内にいる1種類のアンデッドすべてを対象とする。
逃走は、いちばん近くにいるモンスターから20マス離れることによって成功する。